

⑯ BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

⑯ Offenlegungsschrift
⑯ DE 43 31 257 A 1

⑯ Int. Cl. 8:
G 07 F 17/34
G 07 C 15/00

DE 43 31 257 A 1

⑯ Aktenzeichen: P 43 31 257.8
⑯ Anmeldetag: 15. 9. 93
⑯ Offenlegungstag: 26. 1. 95

⑯ Innere Priorität: ⑯ ⑯ ⑯
23.07.93 DE 43 24 808.3

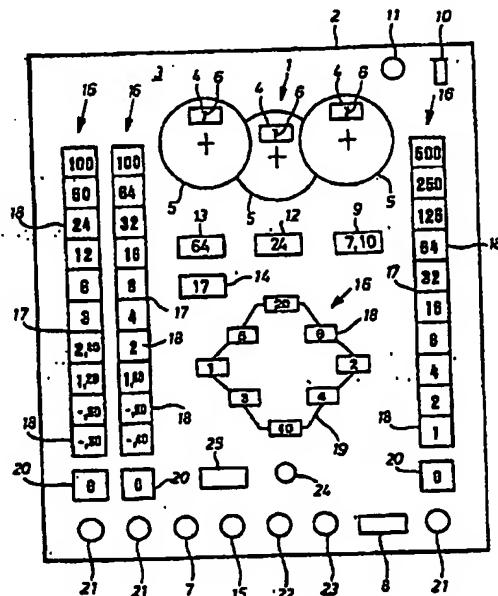
⑯ Anmelder:
NSM AG, 55411 Bingen, DE

⑯ Vertreter:
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 55411 Bingen

⑯ Erfinder:
Schulze, Ullrich, 65191 Wiesbaden, DE

⑯ Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät

⑯ Ein geldbetätigtes Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spielenrichtung (1), die auf Umlaufkörpern (5) hinter zugehörigen Ablesefenstern (4) eine über Gewinn oder Verlust entscheidende, von einem Zufallsgenerator einer rechnergesteuerten Steuereinheit bestimmte Symbolkombination anzeigt, weist mindestens zwei, jeweils aus mehreren gewinnindividuellen beleuchtbaren Anzelgelementen (18) bestehende Zusatzgewinn-Spielenrichtungen (16) auf, in denen ein in der Symbol-Spielenrichtung (1) erreichter Gewinn ausspielbar ist. Um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, frei zu wählen, in welcher der Zusatzgewinn-Spielenrichtungen (16) er einen in der Symbol-Spielenrichtung (1) erreichten Gewinn ausspielen will, ist der in der Symbol-Spielenrichtung (1) erzielte Gewinn tastengesteuert wahlweise in eine der Zusatzgewinn-Spielenrichtungen (16) übertragbar.



DE 43 31 257 A 1

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen
BUNDESDRUCKEREI 11.84 408 084/487

Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf ein geldbetätigtes Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf Umlaufkörpern hinter zugehörigen Ablesefenstern eine über Gewinn oder Verlust entscheidende, von einem Zufallsgenerator einer rechnergesteuerten Steuereinheit bestimmte Symbolkombination anzeigt, und mit mindestens zwei jeweils aus mehreren gewinnindividuellen beleuchtbaren Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, in denen ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichter Gewinn ausspielbar ist.

Mit einer Symbol-Spieleinrichtung versehene Unterhaltungsgeräte besitzen in der Regel drei Umlaufkörper, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Karusselle oder dergleichen ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Ablesefenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Symbole. Die Umlaufkörper werden zufallsgesteuert stillgesetzt und nach dem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, entscheidet die in den Ablesefenstern angezeigte Symbolkombination über Gewinn oder Verlust. Selbstverständlich können anstelle der Umlaufkörper auch mit Symbolen belegte Lichtfelder zur Anwendung kommen, denen jeweils ein umlaufender Lichtpunkt zugeordnet ist.

Um bei diesen Unterhaltungsgeräten den Spieler zur Benutzung des Gerätes anzuregen und ihm während der Spieldauer eine Unterhaltung zu bieten, wurden schon die verschiedensten Maßnahmen getroffen. So ist es beispielsweise üblich, auf bestimmte Spielergebnisse hin anstelle von oder zusätzlich zu einem definierten Gewinn eine bestimmte Anzahl von Sonderspielen zu gewähren, bei denen ein Gewinnschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt. Diese Gewinnchance kommt dadurch zustande, daß jede erzielte Gewinn-Symbolkombination auf den Höchstgewinn erhöht wird. Die Anzahl der gewährten Sonderspiele wird in eine Sonderspiele-Anzeige übertragen und nachfolgend wird die Sonderspiele-Anzeige entsprechend der Zahl der abgelaufenen Sonderspiele zurückgesetzt.

Des weiteren ist es bekannt, an dem Unterhaltungsgerät Tasten anzudrücken, und den Spieler durch Signale zur Betätigung dieser Tasten aufzufordern, durch die in der Regel der Lauf der einzelnen Umlaufkörper beeinflußt wird, indem beispielsweise durch Betätigung einer Taste ein Umlaufkörper gestartet werden kann, bevor er rechnergesteuert betätigt wird. Es ist auch möglich, Stoptasten anzudrücken, um in Abhängigkeit von dem Willen des Spielers den Lauf der Umlaufkörper vorzeitig zu unterbrechen und somit einen scheinbaren Einfluß auf die beim Stillsetzen der Umlaufkörper sich einstellende Symbolkombination zu nehmen.

Weiterhin weisen bekannte Spielgeräte häufig eine als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildete Risiko-Spieleinrichtung auf, die bei einem bereits erzielten Gewinn tasten- oder rechnergesteuert in Betätigung versetzt werden kann. Dabei wird auf einer Risikoleiter, die auf beleuchtbaren Anzeigeelementen verschiedene Gewinnwerte anzeigt, der bereits erzielte Gewinn und der erzielbare Gewinn optisch hervorgehoben. Über einen in dem Spielgerät vorhandenen Zufallsgenerator wird entschieden, ob der bereits erzielte Gewinn verloren geht oder erhöht wird. Bei Erhöhung des Gewinnes wird dieser wieder als erzielter Gewinn angezeigt und auch der nun erzielbare Gewinn wird wieder optisch hervorgehoben. Entscheidet der Zufallsgenerator, daß der Gewinn verloren geht, so leuchtet ein der Risikoleiter zuge-

ordnetes Totalverlust-Anzeigefeld auf und ein neues Spiel kann beginnen. Bei der Durchführung eines Risiko-Spiels erfolgt also immer eine Entscheidung über Erhöhung oder Totalverlust des eingesetzten Gewinnes.

Schließlich ist es bei Unterhaltungsgeräten bekannt, den in der Symbol-Spieleinrichtung erzielten Gewinn mittels einer als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildeten Ausspieleinrichtung, bei der mit unterschiedlichen Gewinnen belegte Anzeigeelemente zufallsgesteuert aufleuchten und schließlich ein den erreichten Gewinn darstellendes Anzeigeelement erleuchtet bleibt, zu erhöhen oder zu erniedrigen. Hierbei ist jedoch kein Totalverlust des eingesetzten Gewinns möglich.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, bei einem Unterhaltungsgerät der eingangs genannten Art den Ablauf des Spielgeschehens interessanter zu gestalten und damit dem Spieler eine weitergehende Unterhaltung und sonach einen größeren Anreiz zum Spiel zu bieten, indem das Spielgeschehen abwechslungsreicher gestaltet wird und dem Spieler wählbare Gewinnmöglichkeiten geboten werden.

Diese Aufgabe wird erfahrungsgemäß dadurch gelöst, daß der in der Symbol-Spieleinrichtung erzielte Gewinn tastengesteuert wahlweise in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen übertragbar ist.

Durch diese Maßnahme ist das Spielgeschehen weit aus abwechslungsreicher geworden, da dem Spieler im gleichen Spiel nach dem Erreichen eines Gewinns in der Symbol-Spieleinrichtung die Möglichkeit geboten wird, selbst durch Betätigung einer Taste zu entscheiden, in welcher der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen der erreichte Gewinn ausgespielt werden soll. Sonach kann der Spieler frei entscheiden, in welcher der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, die nach seiner Ansicht die interessanteste Gewinnerhöhungsansicht bietet, der bereits erreichte Gewinn ausgespielt wird. Durch die dadurch innerhalb eines Spiels gegebenen ablaufenden Folgeereignisse wird die Spannung des Spielers ständig gesteigert, wodurch auch der Spielanreiz erhöht wird. Darüber hinaus ergibt die tastengesteuerte Auswahl einer bestimmten Zusatzgewinn-Spieleinrichtung eine größere Variationsbreite der Gewinnmöglichkeiten, die den Unterhaltungswert für den Spieler fördert.

Eine vorteilhafte Ausgestaltung des Unterhaltungsgerätes besteht darin, daß bei erfolgreicher Ausspielung des in der Symbol-Spieleinrichtung erreichten Gewinns in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen der in dieser erreichte Gewinn tastengesteuert in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung übertragbar ist. Dadurch kann der Spieler den in einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichten Gewinn durch Betätigung einer Taste in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung übertragen und in dieser dann ausspielen, was den Unterhaltungswert für den Spieler weiter erhöht.

Zur weiteren Erhöhung des Unterhaltungswertes ist nach einer vorteilhaften Weiterbildung der Erfindung nach der Übertragung eines Gewinns aus einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung und anschließender erfolgreicher Ausspielung der erzielte Gewinn wieder tastengesteuert in eine weitere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung übertragbar. Dadurch wird dem Spieler die Möglichkeit geboten, bei erfolgreicher Ausspielung in den einzelnen Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen per Tastensteuerung von einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung zur anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung zu springen.

Bei einer weiteren attraktiven Ausgestaltung des Unterhaltungsgerätes bleiben bevorzugt die aufgrund der

Ausspielung in den Zusatz-Spieleinrichtungen mit Erfolg erreichten, beleuchteten Anzeigeelemente erhalten, wobei das sich daraus ergebende Bild entsprechend einem vorgegebenen Gewinnplan auswertbar ist. Auf diese Weise kann der Spieler Spielstrategien entwickeln, um zu einem von ihm gewünschten Bild zu kommen, dem ein bestimmter Gewinn zugeordnet ist.

Damit der Spieler das in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen durch beleuchtete Anzeigeelemente erreichte Bild nach seiner freien Wahl annehmen kann oder nicht, ist nach einer vorteilhaften Weiterbildung der Erfindung das in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen entstehende Bild aus beleuchteten Anzeigeelementen jederzeit unter Beendigung der Ausspielung durch Betätigung einer zugeordneten Taste annehmbar. Sonach kann der Spieler selbst entscheiden, ob er einen kleinen Gewinn annimmt oder mit der Chance auf einen größeren Gewinn weiterspielt.

Bei einer weiteren vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung umfaßt der den durch beleuchtete Anzeigeelemente entstandenen Bildern der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen zugeordnete Gewinnplan Geld-, Sonderspiele-, Punkte-, Freispiel-, Umlaufkörper-Freilauf-, Spielzeit, Spielesatz-Gewinne oder dergleichen. Hierdurch kann dem Spieler eine große Variationsbreite unterschiedlicher Gewinne angeboten werden.

Damit dem Spieler weiterhin eine große Variationsbreite unterschiedlicher Gewinnarten angeboten werden kann, sind bei einer vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung die Anzeigeelemente der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen mit Geld-, Sonderspielen-, Punkten- und/oder Freispielgewinnen belegt. Alternativ hierzu ist es auch möglich, die Anzeigeelemente jeder Zusatzgewinn-Spieleinrichtung nur mit Geld-, Sonderspielen-, Punkten- oder Freispielgewinnen zu belegen.

Zur weiteren Steigerung des Unterhaltungswertes ist mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung eine bei Einsatz eines bereits erzielten Gewinns diesen bei Verlustgefahr erhöhende Risiko-Spieleinrichtung mit mehreren, eine Anzeigeleiter bildenden gewinnindividuellen Anzeigeelementen, einem Totalverlust-Anzeigeelement und einer Risikotaste. In einer solchen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung kann also der erreichte Gewinn bei Risiko eines Verlustes erhöht werden. Hierbei erfolgt zweckmäßigerweise die Ausspielung in der Risiko-Spieleinrichtung nacheinander von Stufe zu Stufe, wobei die erreichten, beleuchtet bleibenden Anzeigeelemente eine Lichtsäule bilden, deren Höhe nach einem vorgegebenen Gewinnplan auswertbar ist. Bei zwei nebeneinanderliegenden Risiko-Spieleinrichtungen findet bevorzugt die Ausspielung zwischen zwei gegenüberliegenden Anzeigeelementen der Anzeigeleiter statt.

Bei einer weiteren bevorzugten Ausgestaltung des Unterhaltungsgerätes umfaßt mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ein Ausspieltableau aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen. In einer derartigen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ist der eingesetzte Gewinn bei Risiko eines niedrigeren Gewinns erhöhbar.

Zwecks weiterer interessanter Gestaltung des Ablaufs des Spielgeschehens sind bei einer vorteilhaften Ausgestaltung des Unterhaltungsgerätes mindestens zwei Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen als parallel geschaltete, gleichzeitig in Tätigkeit setzbare Risiko-Spieleinrichtungen mit übereinstimmenden gewinnindividuellen Anzeigeelementen ausgebildet, wobei in der einen Risiko-Spieleinrichtung das eigentliche Risikospiel abläuft und die andere Risiko-Spieleinrichtung eine Anzei-

gefunktion übernimmt, bei der das erreichte Anzeigeelement beleuchtet stehenbleibt. Zweckmäßigerweise wird hierbei tastengesteuert oder rechnergesteuert bestimmt, in welcher der beiden identischen Risiko-Spieleinrichtungen das tatsächliche Risikospiel stattfindet.

Um dem Spieler eine weitere Abwechslung im Verlauf des Spielgeschehens zu bieten, kann bevorzugt während des Betriebs der beiden identischen Risiko-Spieleinrichtungen jederzeit tastengesteuert das eigentliche Risikospiel von der einen in die andere Risiko-Spieleinrichtung gewechselt werden.

Damit der Spieler die Möglichkeit erhält, zu erfahren, wie das letzte Risikospiel verlaufen ist, bleibt nach einer Ausgestaltung der Erfindung der Weg des zuletzt durchgeführten Risikospiele in der Steuereinheit gespeichert und ist in der Folgezeit tastengesteuert abrufbar. Zweckmäßigerweise erfolgt die Anzeige des zuletzt durchgeführten Risikospiele durch gleichzeitige Betätigung der den Risiko-Spieleinrichtungen zugeordneten Risikotasten.

Damit dem Spieler zur Kenntnis gebracht werden kann, wie ein beendetes Risikospiel gegebenenfalls weitergelaufen wäre, ist bei einer Weiterbildung des Erfindungsgegenstandes nach Beendigung des Risikospiele tastengesteuert der möglicherweise weitergelaufene Weg des Risikospiele in den Risiko-Spieleinrichtungen darstellbar.

Eine attraktive Ausgestaltung der Risiko-Spieleinrichtungen des Unterhaltungsgerätes nach der Erfindung besteht darin, daß die Anzeigeelemente der beiden identischen Risiko-Spieleinrichtungen ineinander verschachtelt sind.

Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand zweier Ausführungsbeispiele, die in der Zeichnung dargestellt sind, näher erläutert. Es zeigt

Fig. 1 eine schematische Darstellung der Vorderansicht eines Unterhaltungsgerätes nach der Erfindung und

Fig. 2 eine alternative Ausführung des Unterhaltungsgerätes nach Fig. 1.

Das die Symbol-Spieleinrichtung 1 aufnehmende Gehäuse 2 des geldbetätigten, mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit versehenen Spielgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Frontscheibe 3 Ablesefenster 4 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, scheibenförmig ausgebildete Umlaufkörper 5 der Symbol-Spieleinrichtung 1 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 5 werden nach dem Inlaufsetzen zu Spielbällen während oder zum Ende des Spiels von einem Zufallsgenerator der Steuereinheit zum Stillstand gebracht. In einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen werden die Umlaufkörper 5 zum Stillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper 5 Symbole 6 zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablesefenstern 4 dienen. Aus den angezeigten Symbolen 6 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole 6 ergeben hat.

Im unteren Bereich des Unterhaltungsgerätes befindet sich eine Multifunktionstaste 7, mit der die in der Symbol-Spieleinrichtung 1 angezeigten Symbole 6 gehalten bzw. nachgestartet werden können. Im Falle eines Gewinns kann eine Gewinnausschüttung in bar, d. h. durch Münzauswurf in eine Ausgabeschale 8 oder durch Aufaddieren in einer Guthabenanzeige 9 erfolgen, wo-

bei das Guthaben durch Betätigung einer neben einem Münzeinwurfschlitz 10 einer nicht näher dargestellten Münzverarbeitungsanlage liegenden Rückgabetaste 11 in die Ausgabeschale 8 abrufbar ist. Ein positives Spielergebnis kann auch darin bestehen, daß anstelle von oder zusätzlich zu einem definierten Geldgewinn eine Anzahl von Sonderspielen gewährt wird, bei denen ein Gewinnschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt. Die Anzahl der Sonderspiele wird in einer Sonderspiele-Anzeige 12 dargestellt. Weiterhin kann ein positives Spielergebnis in dem Erhalt einer bestimmten Anzahl von Punkten bestehen, die in der Punkte-Anzeige 13 dargestellt werden. Schließlich kann ein Gewinn auch in der Gewährung von Freispielen liegen, deren Anzahl in der Freispiele-Anzeige 14 dargestellt wird.

Der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielte Gewinn kann durch Betätigung einer Taste 15, gegebenenfalls bei entsprechender Umwidmung des Gewinns durch die Steuereinheit, d. h. zum Beispiel ein Geldgewinn wird in eine entsprechende Anzahl an Sonderspielen umgewandelt, als Einsatz in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 übertragen werden, in denen der Gewinn ausspielbar ist. Die rechte und die beiden links auf der Frontscheibe 3 angeordneten Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 sind jeweils als Risiko-Spieleinrichtung 17 mit beleuchtbaren Anzeigeelementen 18 und die im unteren Bereich in der Mitte der Frontscheibe 3 angeordnete Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 16 ist als reine Ausspieleinrichtung 19 mit beleuchtbaren Anzeigeelementen 18 ausgebildet. Die Anzeigeelemente 18 der beiden linken Risiko-Spieleinrichtungen 17 sind jeweils unterschiedlich im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit den Anzahlen der Sonderspielgewinne belegt, während die Anzeigeelemente 18 der rechten Risiko-Spieleinrichtung 17 in steigender Reihenfolge mit Punktegewinnen belegt sind. Das Riskieren eines in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erhaltenen Gewinns, der durch Betätigung der Taste 15 in eine beliebige der Risiko-Spieleinrichtungen 17 übertragen wurde geschieht dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigeelement 18 in Bezug auf das beleuchtete, den Gewinn anzeigennde Anzeigefeld 18 im Wechsel mit einem der betreffenden Risiko-Spieleinrichtung 17 zugeordneten Totalverlust-Anzeigeelement 20 mit der Beschriftung "0" blinkt. Bei Betätigung einer entsprechenden Risikotaste 21 wird entweder der nächsthöhere Gewinn erzielt oder der eingesetzte Gewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zur Erreichung des Höchstgewinnes an Sonderspielen bzw. an Punkten fortgesetzt werden. Die Sonderspiel-Gewinne werden in der Sonderspiele-Anzeige 12, die Punkte-Gewinne in der Punkte-Anzeige 13 und die Geldgewinne in der Guthaben-Anzeige 9 aufaddiert.

Weiterhin kann der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielte Gewinn wahlweise durch Betätigung der Taste 15 in die Ausspieleinrichtung 19, deren Anzeigeelemente 18 mit unterschiedlichen Anzahlen an Freispielen belegt sind, übertragen werden. Ist beispielsweise der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erreichte Gewinn ein Geldgewinn, dann wird dieser Geldgewinn durch die Steuereinheit in einen Freispiele-Gewinn entsprechender Höhe umgewandelt und das zugehörige Anzeigeelement 18 der Ausspieleinrichtung 19 erleuchtet. Bei der sich daran anschließenden Ausspielung leuchten die Anzeigeelemente 18 zufallsgesteuert auf, und ein Anzeigeelement 18 bleibt schließlich erleuchtet stehen, das die erreichte Anzahl an Freispielen anzeigt.

Jeder in einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 16 erreichte Gewinn kann durch Betätigung einer Taste 22 unter entsprechender Umwandlung durch die Steuereinrichtung in eine beliebige andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 16 übertragen und in dieser weiter ausgespielt werden. Wird in dieser Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 16 bei der Ausspielung ein Gewinn erzielt, dann kann dieser Gewinn wiederum unter entsprechender Umwandlung in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung übertragen und in dieser ausgespielt werden. Durch Betätigung einer weiteren Taste 23 kann der Spieler den Vorgang der Ausspielung in jeder Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 16 jederzeit beenden und den erreichten Gewinn annehmen. Im übrigen können die Tasten 15, 22 und 23 auch zu einer Multifunktionstaste zusammengefaßt sein.

Ein besonderer Spieldruck entsteht, wenn die in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 mit Erfolg erreichten Anzeigeelemente 18 über mehrere Spiele hinaus beleuchtet bleiben und das daraus resultierende Bild entsprechend einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan auswertbar ist, d. h. ob bei einem bestimmten Bild, das sowohl aus beleuchteten Anzeigeelementen 18 einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 16 als auch aus beleuchteten Anzeigeelementen 18 mehrerer Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 zusammengesetzt sein kann, ein Gewinn gegeben wird oder nicht. Der Gewinn kann hierbei ein Geld-, Sonderspiel-, Punkte-, Freispiel-, Umlaufkörper-Freilauf, Spielzeit-, Spieldaten-Gewinn oder dergleichen sein. Weiterhin kann der Spieler das in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 entstehende Bild aus beleuchteten Anzeigefeldern jederzeit durch Betätigung einer Taste 24 annehmen, wodurch dann das Bild gelöscht wird. Der Gewinn ist umso höher, je schwieriger das in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 entstehende Bild zu erzielen ist, d. h. beim Vorliegen einer Beleuchtung sämtlicher den Maximalgewinn darstellender Anzeigeelemente 18 der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 wird der Höchstgewinn gegeben. Im übrigen läßt sich auf diese Weise auch ein Auffüllen der Risikoleitern der Risiko-Spieleinrichtungen von unten nach oben durch beleuchtete Anzeigeelemente 18 realisieren, wobei dann in Abhängigkeit von der erreichten Höhe der Auffüllung der Risikoleiter ein unterschiedlicher Gewinn gegeben werden kann. Die Art und Höhe des erzielten Gewinns kann in einer Multifunktionsanzeige 25 dargestellt werden.

Bei der in Fig. 2 dargestellten Ausführungsform des Unterhaltungsgerätes befinden sich rechts und links neben der Symbol-Spieleinrichtung 1 jeweils zwei nebeneinanderliegende Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 in Form von Risiko-Spieleinrichtungen 17. Die Anzeigeelemente 18 der beiden linken Risiko-Spieleinrichtungen 17 sind jeweils gleich im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit den Anzahlen der Sonderspielgewinne belegt, während die Anzeigeelemente 18 der beiden rechten Risiko-Spieleinrichtungen 17 jeweils gleich in steigender Reihenfolge mit Anzahlen an Freispielgewinnen belegt sind. Die Anzeigeelemente 18 der beiden rechten Risiko-Spieleinrichtungen 17 sind ineinander verschachtelt angeordnet, was durch die Linie 26 angekennet ist, d. h. die durch die Linie 26 markierten Anzeigefelder 18 gehören zu der einen Risiko-Spieleinrichtung 17, während die andere Risiko-Spieleinrichtung 17 die nicht durch eine Linie markierten Anzeigefelder umfaßt.

Die beiden linken und die beiden rechten Risiko-

Spieleinrichtungen sind jeweils parallel geschaltet und umfassen demnach jeweils eine Doppelleiter 27 gleichen Inhalts. Beim Riskieren läuft die Doppelleiter 27 parallel nach oben, wobei vorab rechnergesteuert oder tastengesteuert bestimmt wurde, in welcher der Risiko-Spieleinrichtungen 17 das eigentliche Risikospiel abläuft, während die nicht benutzte Risiko-Spieleinrichtung eine Monitorfunktion hat, d. h. das erreichte Anzeigeelement wird mit angezeigt und bleibt auch beleuchtet stehen. Der Spieler kann im Verlauf des Riskierens jederzeit die Risiko-Spieleinrichtungen 17, d. h. die Leitern der Doppelleiter 27, wechseln, und zwar solange, bis er entweder den erreichten Gewinn durch Betätigung der Taste 23 übernimmt oder das Totalverlust-Anzeigeelement 20 erleuchtet bleibt. Der zuletzt gespielte Risikoweg wird in der Steuereinheit gespeichert und kann vom Spieler durch gleichzeitiges Betätigen der beiden, zu der Doppelleiter 27 gehörenden Risikotasten 21 in der Folgezeit abgerufen werden. Des Weiteren kann der Spieler durch Betätigen der Multifunktionstaste 7 nach Beendigung des Risikospiels den möglicherweise weitergelaufenen Weg des Risikospiels in der Risiko-Spieleinrichtung 17 abrufen.

Die Erfindung ist nicht auf das dargestellte und beschriebene Ausführungsbeispiel beschränkt. Sie umfasst auch alle fachmännischen Abwandlungen und Weiterbildungen sowie Teil- und/oder Unterkombinationen der beschriebenen und/oder dargestellten Merkmale und Maßnahmen.

Patentansprüche

1. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf Umlaufkörpern hinter zugehörigen Ablesefenstern eine über Gewinn oder Verlust entscheidende, von einem Zufallsgenerator einer rechnergesteuerten Steuereinheit bestimmte Symbolkombination anzeigt, und mit mindestens zwei, jeweils aus mehreren gewinnindividuellen beleuchtbaren Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, in denen ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichter Gewinn ausspielbar ist, dadurch gekennzeichnet, daß der in der Symbol-Spieleinrichtung (1) erzielte Gewinn tastengesteuert wahlweise in eine der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) übertragbar ist.
2. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß bei erfolgreicher Ausspielung des in der Symbol-Spieleinrichtung (1) erzielten Gewinns in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) der in dieser erreichte Gewinn tastengesteuert in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) übertragbar ist.
3. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach den Ansprüchen 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß nach der Übertragung eines Gewinns aus einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) und anschließender erfolgreicher Ausspielung der erzielte Gewinn wieder tastengesteuert in eine weitere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) übertragbar ist.
4. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die aufgrund der Ausspielung in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen mit Erfolg erreichten, beleuchteten Anzeigeelemente (18) erhalten bleiben, wobei das sich daraus ergebende Bild entsprechend einem vorgegebenen Gewinnplan auswertbar ist.

5. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß das in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) entstehende Bild aus beleuchteten Anzeigeelementen jederzeit unter Beendigung der Ausspielung durch Betätigung einer zugeordneten Taste (24) annehmbar ist.

6. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß der den durch beleuchtete Anzeigeelemente (18) entstandenen Bildern der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) zugeordnete Gewinnplan Geld-, Sonderspiele-, Punkte-, Freispiel-, Umlaufkörper-Freilauf-, Spielzeit-, Spieleinsatz-Gewinne oder dergleichen umfaßt.

7. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeelemente (18) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) mit Geld-, Sonderspiele-, Punkte-, und/oder Freispielgewinnen belegt sind.

8. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeelemente (18) jeder Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) nur mit Geld-, Sonderspiele-, Punkte- oder Freispielgewinnen belegt sind.

9. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) eine bei Einsatz eines bereits erzielten Gewinns diesen bei Verlustgefahr erhöhenden Risiko-Spieleinrichtung (17) mit mehreren, eine Anzeigeeleiter bildenden gewinnindividuellen Anzeigeelementen (18), einem Totalverlust-Anzeigeelement (20) und einer Risikotaste (21) ist.

10. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß die Ausspielung in der Risiko-Spieleinrichtung (17) nacheinander von Stufe zu Stufe erfolgt, wobei die erreichten, beleuchtet bleibenden Anzeigeelemente (18) eine Lichtsäule bilden, deren Höhe nach einem vorgegebenen Gewinnplan auswertbar ist.

11. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß bei zwei nebeneinanderliegenden Risiko-Spieleinrichtungen (17) die Ausspielung zwischen zwei gegenüberliegenden Anzeigeelementen der Anzeigeeleiter stattfindet.

12. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) eine Ausspieleinrichtung (19) mit einem Ausspieltableau aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen (18) umfaßt.

13. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens zwei Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) als parallel geschaltete, gleichzeitig in Tätigkeit setzbare Risiko-Spieleinrichtungen (17) mit übereinstimmenden gewinnindividuellen Anzeigeelementen (18) ausgebildet sind, wobei in der einen Risiko-Spieleinrichtung (17) das eigentliche Risikospiel abläuft und die andere Risiko-Spieleinrichtung (17) eine Anzeigefunktion übernimmt, bei der das erreichte Anzeigeelement (18) beleuchtet stehen bleibt.

14. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach Anspruch 13, dadurch gekennzeichnet, daß tastengesteuert oder rechnergesteuert bestimmt wird, in

welcher der beiden identischen Risiko-Spieleinrich-
tungen (17) das tatsächliche Risikospiel stattfindet.

15. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach An-
spruch 13 oder 14, dadurch gekennzeichnet, daß
während des Betriebes der beiden identischen Risi-
ko-Spieleinrichtungen (17) jederzeit tastengesteu-
ert das eigentliche Risikospiel von der einen in die
andere Risiko-Spieleinrichtung (17) gewechselt
werden kann. 5

16. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem 10
der Ansprüche 13 bis 15, dadurch gekennzeichnet,
daß der Weg des zuletzt durchgeführten Risiko-
spiels in der Steuereinheit gespeichert bleibt und in
der Folgezeit tastengesteuert abrufbar ist.

17. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach An- 15
spruch 16, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzei-
ge des zuletzt durchgeführten Risikospiels durch
gleichzeitige Betätigung der den Risiko-Spielein-
richtungen (17) zugeordneten Risikotasten (21) er-
folgt. 20

18. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem
der Ansprüche 1 bis 17, dadurch gekennzeichnet,
daß nach Beendigung des Risikospiels tastenge-
steuert der möglicherweise weitergelaufene Weg
des Risikospiels in der Risiko-Spieleinrichtung (17) 25
darstellbar ist.

19. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem
der Ansprüche 13 bis 18, dadurch gekennzeichnet,
daß die Anzeigeelemente (18) der beiden identi-
schen Risiko-Spieleinrichtungen (17) in einander 30
verschachtelt sind.

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

35

40

45

50

55

60

65

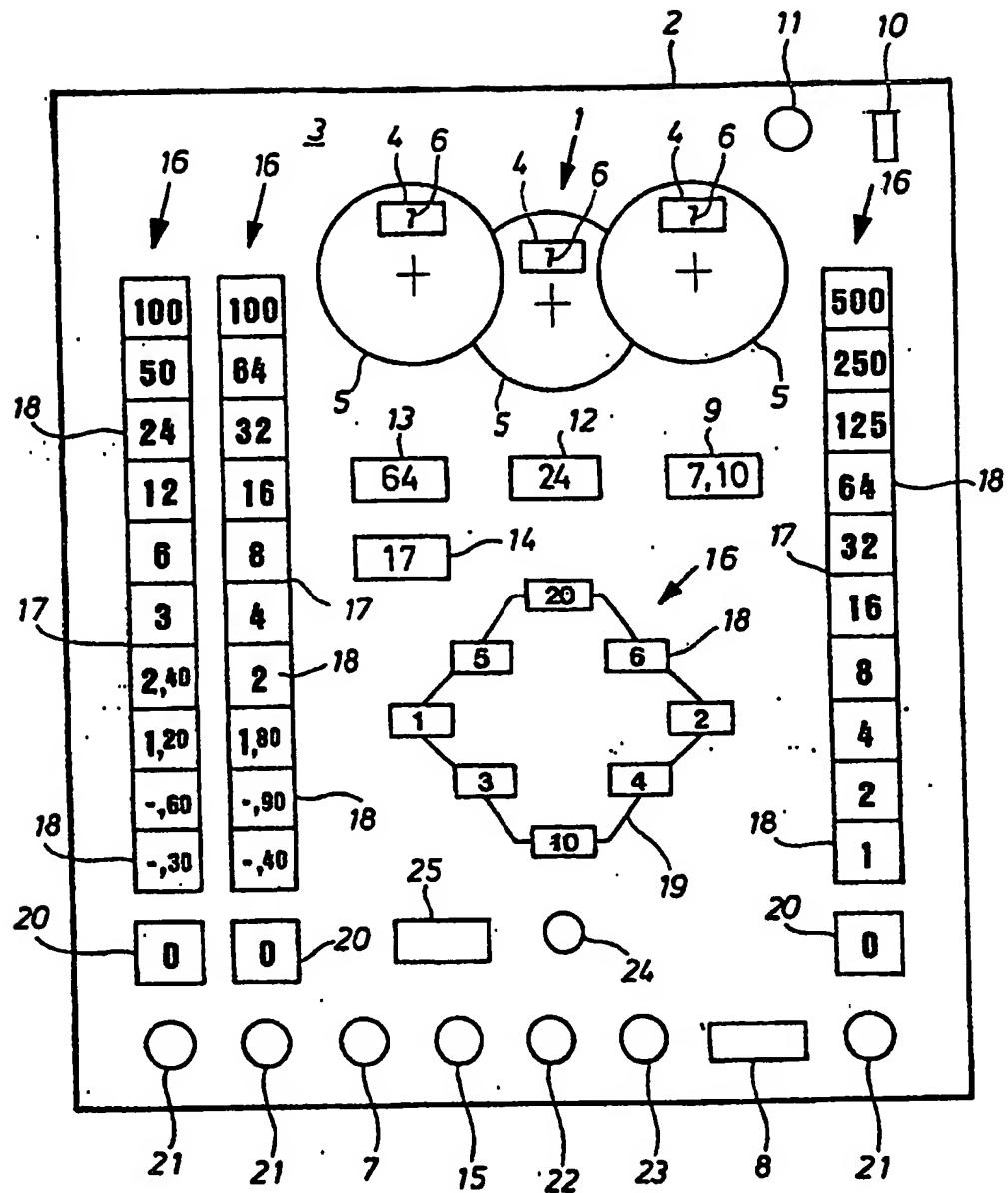


Fig. 1

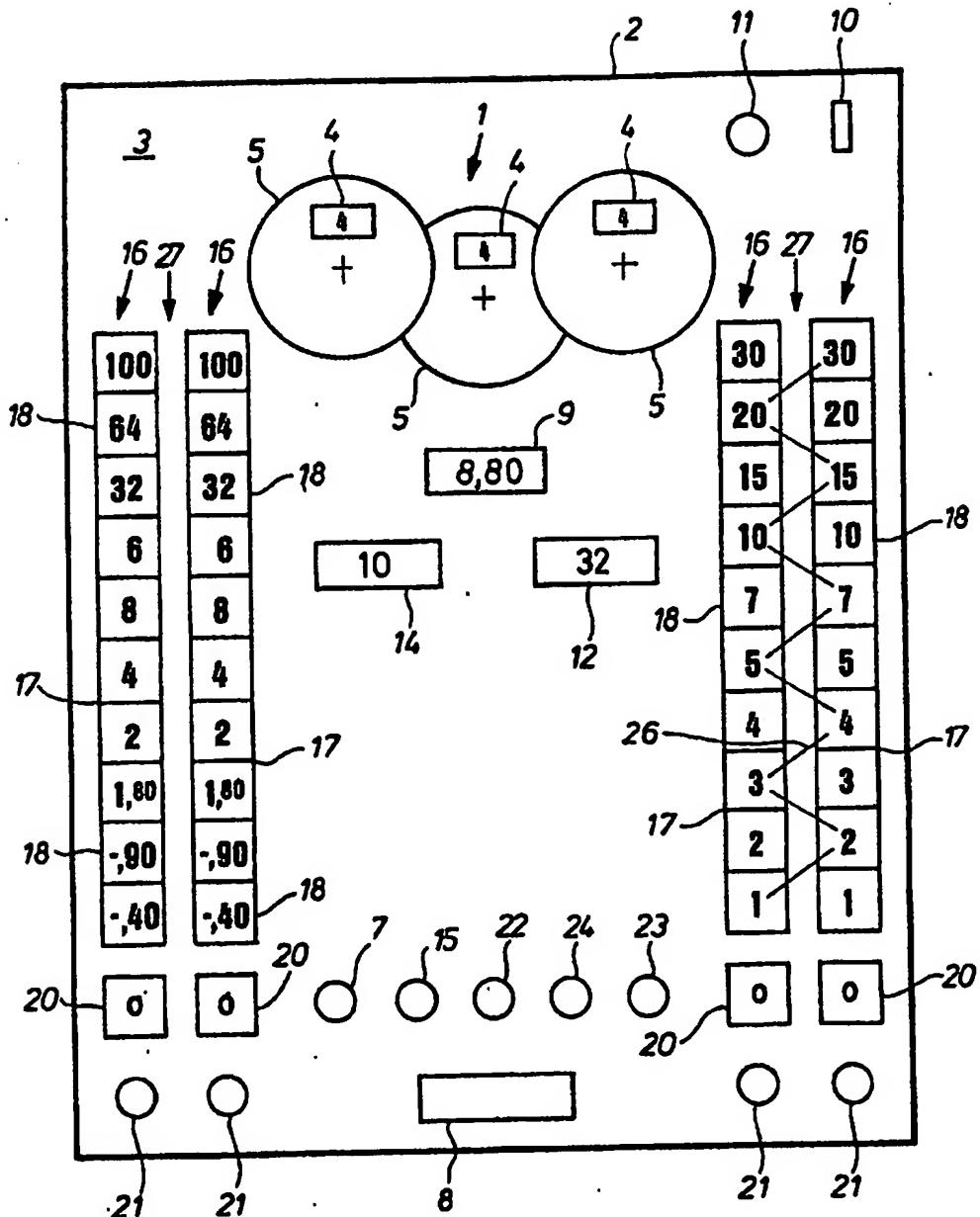


Fig. 2

BEST AVAILABLE COPY



⑩ BUNDESREPUBLIK ⑩ Offenlegungsschrift
DEUTSCHLAND ⑩ DE 4331257 A1

⑩ Int. Cl. 4:
G 07 F 17/34
G 07 C 15/00



DEUTSCHES
PATENTAMT

⑩ Aktenzeichen: P 4331257.8
⑩ Anmeldetag: 15. 8. 93
⑩ Offenlegungstag: 26. 1. 95

DE 4331257 A1

⑩ Innere Priorität: ⑩ ⑩ ⑩
22.07.93 DE 43 24 809.3

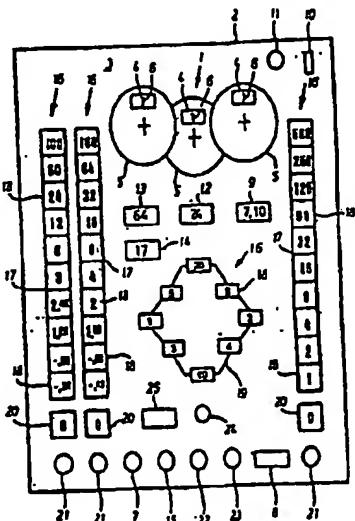
⑩ Erfinder:
Schutze, Ulrich, 65191 Wiesbaden, DE

⑩ Anmelder:
NSM AG, 55411 Bingen, DE

⑩ Vertreter:
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 55411 Bingen

⑩ Geldbettätigtes Unterhaltungsgerät

⑩ Ein geldbettätigtes Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spielrichtung (1), die auf Umlaufkörpern (5) hinter zugehörigen Ableseräumen (4) eine über Gewinn oder Verlust entscheidende, von einem Zufallsgenerator einer rechnergesteuerten Steuereinheit bestimmte Symbolkombinationen anzeigt, wobei mindestens zwei, jeweils zu mehreren gewinn-individuellen beobachtbaren Anzeigeelementen (16) bestehende Zusatzgewinn-Spielrichtungen (18) auf, in denen ein in der Symbol-Spielrichtung (1) erreichter Gewinn ausspielbar ist. Um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, frei zu wählen, in welcher der Zusatzgewinn-Spielrichtungen (18) er einen in der Symbol-Spielrichtung (1) erreichten Gewinn ausspielen will, ist der in der Symbol-Spielrichtung (1) erreichte Gewinn tastengesteuert wahlweise in eine der Zusatzgewinn-Spielrichtungen (18) übertragbar.



DE 4331257 A1

ANCHOR 16516

Die folgenden Angaben sind das vom Anmelder eingeschickten Unterlagen entnommen
BUNDESDRUCKEREI 11.94 403 034/43

1
Beschreibung

2

Die Erfindung berichtet sich auf ein geldbehaftiges Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spielteinrichtung, die auf Umlaufkörpern hinter zugehörigen Ablesefenstern eine über Gewinn oder Verlust entscheidende, von einem Zufallsgenerator einer rechnergesteuerten Steuereinheit bestimmte Symbolkombination anzeigt, und mit mindestens zwei jeweils aus mehreren gewinnindividuellen beobachtbaren Anzeigeelementen bestehender Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen, in denen ein in der Symbol-Spielteinrichtung erreichter Gewinn ausspielbar ist.

Mit einer Symbol-Spielteinrichtung versehene Unterhaltungsgeräte besitzen in der Regel drei Umlaufkörper, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Kassetten oder dergleichen ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Ablesefenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Symbole. Die Umlaufkörper werden zufallsgesteuert stillgesetzt und nach dem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, entscheidet die in den Ablesefenstern angezeigte Symbolkombination über Gewinn oder Verlust. Selbstverständlich können anstelle der Umlaufkörper auch mit Symbolen besetzte Lichtfelder zur Anwendung kommen, denen jeweils ein umlaufender Lichtpunkt zugeordnet ist.

Um bei diesen Unterhaltungsgeräten den Spieler zur Benutzung des Gerätes anzuregen und ihm während der Spielrunde eine Unterhaltung zu bieten, wurden schon die verschiedensten Maßnahmen getroffen. So ist es beispielweise üblich, auf bestimmte Spieldurchgänge hin anstelle von oder zusätzlich zu einem definierten Gewinn eine bestimmte Anzahl von Sonderspielen zu gewähren, bei denen ein Gewinnabschluß mit erhöhter Gewinndosis zur Anwendung kommt. Diese Gewinndosis kommt dadurch zustande, daß jedoche erreichte Gewinn-Symbolkombination auf den Höchstgewinn erhöht wird. Die Anzahl der gewährten Sonderspiele wird in eine Sonderspielauszeige übertragen und nachfolgend wird die Sonderspielauszeige entsprechend der Zahl der abgelaufenen Sonderspiele durchgesetzt.

Des weiteren ist es bekannt, an den Unterhaltungsgeräten Tasten anzubringen, und den Spieler durch Signale zur Betätigung dieser Tasten aufzufordern, durch die in der Regel der Lauf der einzelnen Umlaufkörper beeinflußt wird, indem beispielsweise durch Betätigung einer Taste ein Umlaufkörper gestartet werden kann, bevor er rechnergesteuert betätigt wird. Es ist auch möglich, Stopptasten anzubringen, um in Abhängigkeit von dem Willen des Spielers den Lauf der Umlaufkörper vorzeitig zu unterbrechen und somit einen scheinbaren Einfluß auf die beim Stillsetzen der Umlaufkörper sich einstellende Symbolkombination zu nehmen.

Weiterhin weisen bekannte Spielgeräte häufig eine als Zusatzgewinn-Spielteinrichtung ausgebildete Risiko-Spielteinrichtung auf, die bei einem bereits erreichten Gewinn tasten- oder rechnergesteuert in Betätigung versetzt werden kann. Dabei wird auf einer Risikoleiter, die auf beobachtbaren Anzeigeelementen verschiedene Gewinnwerte anzeigt, der bereits erreichte Gewinn und der erzielbare Gewinn optisch hervorgehoben. Über einen in dem Spielgerät vorhandenen Zufallsgenerator wird entschieden, ob der bereits erreichte Gewinn verloren geht oder erhöht wird. Bei Erhöhung des Gewinnes wird dieser wieder als erzielter Gewinn angezeigt und auch der nun erzielbare Gewinn wird wieder optisch hervorgehoben. Entscheidet der Zufallsgenerator, daß der Gewinn verloren geht, so leuchtet ein der Risikoleiter zuge-

ordnetes Totalerlust-Anzeigefeld auf und ein neues Spiel kann beginnen. Bei der Durchführung eines Risiko-Spiels erfolgt also immer eine Entscheidung über Erhöhung oder Totalerlust des eingesetzten Gewinnes. Schließlich ist es bei Unterhaltungsgeräten bekannt, den in der Symbol-Spielteinrichtung erzielten Gewinn mittels einer als Zusatzgewinn-Spielteinrichtung ausgebildeten Auspieleinrichtung, bei der mit unterschiedlichen Gewinnausbezügen belegte Anzeigeelemente zufallsgesteuert aufleuchten und schließlich ein den erreichten Gewinn darstellendes Anzeigeelement erreichtet bleibt, zu erhöhen oder zu erniedrigen. Hierbei ist jedoch kein Totalerlust des eingesetzten Gewinns möglich.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, bei einem Unterhaltungsgerät der eingangs genannten Art den Ablauf des Spieldurchgangs interessanter zu gestalten und damit dem Spieler eine weitergehende Unterhaltung und somit einen größeren Anreiz zum Spiel zu bieten, indem das Spieldurchgehen abwechslungsreicher gestaltet wird und dem Spieler wählbare Gewinnmöglichkeiten geboten werden.

Diese Aufgabe wird erfundengemäß dadurch gelöst, daß der in der Symbol-Spielteinrichtung erreichte Gewinn tastengesteuert wählweise in einer der Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen übertragbar ist.

Durch diese Maßnahme ist das Spieldurchgehen weiters abwechslungsreicher geworden, da dem Spieler im gleichen Spiel nach dem Erreichen eines Gewinns in der Symbol-Spielteinrichtung die Möglichkeit geboten wird, selbst durch Betätigung einer Taste zu entscheiden, in welcher der Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen der erreichte Gewinn ausgespielt werden soll. Somit kann der Spieler frei entscheiden, in welcher der Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen, die nach seiner Ansicht die interessanteste Gewinn erhöhungswahl bietet, der bereits erreichte Gewinn ausgespielt wird. Durch die dadurch innerhalb eines Spieldurchgangs ablaufenden Folgeereignisse wird die Spannung des Spielers ständig gesteigert, wodurch auch der Spielinteressanz erhöht wird. Darüber hinaus ergibt die tastengesteuerte Auswahl einer bestimmten Zusatzgewinn-Spielteinrichtung eine größere Variantenreihe der Gewinnmöglichkeiten, die den Unterhaltungswert für den Spieler fördert.

Eine vorteilhafte Ausgestaltung des Unterhaltungsgerätes besteht darin, daß bei erfolgreicher Ausspielung des in der Symbol-Spielteinrichtung erreichten Gewinns in einer der Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen der in dieser erreichte Gewinn tastengesteuert in eine andere Zusatzgewinn-Spielteinrichtung übertragbar ist. Dadurch kann der Spieler den in einer Zusatzgewinn-Spielteinrichtung erreichte Gewinn durch Betätigung einer Taste in eine andere Zusatzgewinn-Spielteinrichtung übertragen und in dieser dann ausspielen, was den Unterhaltungswert für den Spieler weiter erhöht.

Zur weiteren Erhöhung des Unterhaltungswertes ist nach einer vorteilhaften Weiterbildung der Erfindung nach der Übertragung eines Gewinns aus einer Zusatzgewinn-Spielteinrichtung in eine andere Zusatzgewinn-Spielteinrichtung und anschließender erfolgreicher Ausspielung der erreichte Gewinn wieder tastengesteuert in eine weitere Zusatzgewinn-Spielteinrichtung übertragbar. Dadurch wird dem Spieler die Möglichkeit geboten, bei erfolgreicher Ausspielung in den einzelnen Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen per Tastensteuerung von einer Zusatzgewinn-Spielteinrichtung zur anderen Zusatzgewinn-Spielteinrichtung zu springen.

Bei einer weiteren attraktiven Ausgestaltung des Unterhaltungsgerätes bleiben bevorzugt die aufgrund der

Ausspielung in den Zusatz-Spiel einrichtungen mit Erfolg erreichen, beleuchteten Anzeigeelementen erhalten, wobei das sich daraus ergebende Bild entsprechend einem vorgegebenen Gewinnplan auswerbar ist. Auf diese Weise kann der Spieler Spielstrategien entwickeln, um zu einem von ihm gewünschten Bild zu kommen, dem ein bestimmter Gewinn zugeordnet ist.

Damit der Spieler das in den Zusatzgewinn-Spiel einrichtungen durch beleuchtete Anzeigeelemente erreichte Bild nach seiner freien Wahl annehmen kann oder nicht, ist nach einer vorteilhaften Weiterbildung der Erfindung das in den Zusatzgewinn-Spiel einrichtungen entstehende Bild aus beleuchteten Anzeigeelementen jederzeit unter Beendigung der Ausspielung durch Beleuchtung einer zugeordneten Tasten annehmbar. Sodann kann der Spieler selbst entscheiden, ob er einen kleinen Gewinn annimmt oder mit der Chance auf einen größeren Gewinn weiterspielt.

Bei einer weiteren vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung umfaßt der den durch beleuchtete Anzeigeelemente entstandene Bildern der Zusatzgewinn-Spiel einrichtungen zugeordneten Gewinnplan Geld-, Sonder Spiele, Punkte-, Freispiel-, Umlaufkörper-Freilauf-, Spielzettel, Spielkonsatz-Gewinne oder dergleichen. Hierdurch kann dem Spieler eine große Variationsbreite unterschiedlicher Gewinne angeboten werden.

Damit dem Spieler weiterhin eine große Variationsbreite unterschiedlicher Gewinnarten angeboten werden kann, sind bei einer vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung die Anzeigeelemente der Zusatzgewinn-Spiel einrichtungen mit Geld-, Sonder-Spielen, Punkten- und/oder Freispielgewinnen belegt. Alternativ hierzu ist es auch möglich, die Anzeigeelemente jeder Zusatzgewinn-Spiel einrichtung nur mit Geld-, Sonder-Spielen, Punkten- oder Freispielgewinnen zu belegen.

Zur weiteren Steigerung des Unterhal tungswertes ist mindestens eine Zusatzgewinn-Spiel einrichtung eine bei Einsatz eines bereits erreichten Gewinns dieses bei Verlustgefahr erhörende Risiko-Spiel einrichtung mit mehreren, eine Anzeigeelemente bildenden gewinndividuellen Anzeigeelementen, einem Totalverlust-Anzeigeelement und einer Risikotaste. In einer solchen Zusatzgewinn-Spiel einrichtung kann also der erreichte Gewinn bei Risiko eines Verlustes erhöht werden. Hierbei erfolgt zweckmäßigerverweise die Ausspielung in der Risiko-Spiel einrichtung nach einer von Stufe zu Stufe, wobei die erreichten, beleuchteten bleibenden Anzeigeelemente eine Lichtlinie bilden, deren Höhe nach einem vorgegebenen Gewinnplan auswerbar ist. Bei zwei nebeneinanderliegenden Risiko-Spiel einrichtungen findet bevorzugt die Ausspielung zwischen zwei gegenüberliegenden Anzeigeelementen der Anzeigeelementen statt.

Bei einer weiteren bevorzugten Ausgestaltung des Unterhal tunggerätes umfaßt mindestens eine Zusatzgewinn-Spiel einrichtung ein Ausspieltableau aus mehreren gewinndividuellen Anzeigeelementen. In einer derartigen Zusatzgewinn-Spiel einrichtung in der eingesetzten Gewinn bei Risiko eines niedrigeren Gewinns erhöhbar.

Zwecks weiterer interessanter Gestaltung des Ablaufs des Spielgeschehens sind bei einer vorteilhaften Ausgestaltung des Unterhal tunggerätes mindestens zwei Zusatzgewinn-Spiel einrichtungen als parallel geschaltete, gleichzeitig in Tätigkeit setzbare Risiko-Spiel einrichtungen mit übereinstimmenden gewinndividuellen Anzeigeelementen ausgebildet, wobei in der einen Risiko-Spiel einrichtung das eigentliche Risikospiel abläuft und die andere Risiko-Spiel einrichtung eine Anzei-

gung übernimmt, bei der das erreichte Anzeigeelement beibehalten bleibt. Zweckmäßigerverweise wird hierbei tastengesteuert oder rechnergesteuert bestimmt, in welcher der beiden identischen Risiko-Spiel einrichtungen das tatsächliche Risikospiel stattfindet.

Um dem Spieler eine weitere Abwechslung im Verlauf des Spielgeschehens zu bieten, kann bevorzugt während des Betriebs der beiden identischen Risiko-Spiel einrichtungen jederzeit tastengesteuert das eigentliche Risikospiel von der einen in die andere Risiko-Spiel einrichtung gewechselt werden.

Damit der Spieler die Möglichkeit erhält, zu erfahren, wie das letzte Risikospiel verlaufen ist, bleibt nach einer Ausgestaltung der Erfindung der Weg des zuletzt durchgeführten Risikospiels in der Steuereinheit gespeichert und ist in der Folgezeit tastengesteuert abrufbar. Zweckmäßigerverweise erfolgt die Anzeige des zuletzt durchgeführten Risikospiels durch gleichzeitige Beleuchtung der den Risiko-Spiel einrichtungen zugeordneten Risikotasten.

Damit dem Spieler zur Kenntnis gebracht werden kann, wie ein beendetes Risikospiel gegebenenfalls weitergelaufen wäre, ist bei einer Weiterbildung des Erfindungsgesamts nach Beendigung des Risikospiels tastengesteuert der möglicherweise weitergeführte Weg des Risikospiels in den Risiko-Spiel einrichtungen darstellbar.

Eine attraktive Ausgestaltung der Risiko-Spiel einrichtungen des Unterhal tunggerätes nach der Erfindung besteht darin, daß die Anzeigeelemente der beiden identischen Risiko-Spiel einrichtungen ineinander verschlechtricht.

Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand zweier Ausführungsbeispiele, die in der Zeichnung dargestellt sind, näher erläutert. Es zeigt

Fig. 1 eine schematische Darstellung der Vorderansicht eines Unterhal tunggerätes nach der Erfindung und

Fig. 2 eine alternative Ausführung des Unterhal tunggerätes nach Fig. 1.

Das die Symbol-Spiel einrichtung 1 aufnehmende Gehäuse 2 des geldbevölkerten, mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit versehenen Spielgerätes mit Gewinn möglichkeit weist auf seiner Frontscheibe 3 Ablauffenster 4 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, scheibenförmig ausgebildete Umlaufkörper 5 der Symbol-Spiel einrichtung 1 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 5 werden nach dem Inlaufenlassen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels von einem Zufallsgenerator der Steuereinheit zum Sillstand gebracht. In einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen werden die Umlaufkörper 5 zum Sillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umlauf der Umlaufkörper 5 Symbole 6 zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablauffenstern 4 dienen. Aus den angezeigten Symbolen 6 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole 6 ergeben hat.

Im unteren Bereich des Unterhal tunggerätes befindet sich eine Multifunktionsstaste 7, mit der die in der Symbol-Spiel einrichtung 1 angezeigten Symbole 6 gehalten bzw. nachgestartet werden können. Im Falle eines Gewinns kann eine Gewinnausschüttung in bar, d. h. durch Münzauswurf in eine Ausgabeschale 8 oder durch Aufaddieren in einer Guthabenanzeige 9 erfolgen, wo-

bei das Guthaben durch Betätigung einer neben einem Münzwechselschlitz 10 einer nicht näher dargestellten Münzverarbeitungsanlage liegenden Rückgabetaste 11 in die Ausgabeschale 8 abrufbar ist. Ein positives Spielergebnis kann auch darin bestehen, daß anstelle von oder zusätzlich zu einem definierten Geldgewinn eine Anzahl von Sonderspielen gewährt wird, bei denen ein Gewinnchips mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt. Die Anzahl der Sonder Spiele wird in einer Sonderpunkte-Anzeige 12 dargestellt. Weiterhin kann ein positives Spielergebnis in dem Erhalt einer bestimmten Anzahl von Punkten bestehen, die in der Punkte-Anzeige 13 dargestellt werden. Schließlich kann ein Gewinn auch in der Gewährung von Freispiel-Anzeigen 14 dargestellt werden.

Der in der Symbol-Spielteinrichtung 1 erzielte Gewinn kann durch Betätigung einer Taste 15, gegebenenfalls bei entsprechender Umwidmung des Gewinns durch die Steuereinheit, d. h. zum Beispiel ein Geldgewinn wird in eine entsprechende Anzahl an Sonderspielen umgewandelt, als Einsatz in einer der Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen 16 übertragen werden, in denen der Gewinn auspielt wird. Ist die rechte und die linke Faks auf der Frontscheibe 3 angeordneten Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen 16 sind jeweils als Risiko-Spielteinrichtung 17 mit beobachtbaren Anzeigeelementen 18 und die im unteren Bereich in der Mitte der Frontscheibe 3 angeordnete Zusatzgewinn-Spielteinrichtung 16 ist als reine Auspielteinrichtung 19 mit beobachtbarem Anzeigeelement 18 angebaut. Die Anzeigeelemente 18 der beiden linken Risiko-Spielteinrichtungen 17 sind jeweils unterschiedlich im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit den Anzahlen der Sonderspielgewinne belegt, während die Anzeigeelemente 18 der rechten Risiko-Spielteinrichtung 17 in steigender Reihenfolge mit Punktekgewinnen belegt sind. Das Risikotern eines in der Symbol-Spielteinrichtung 1 erhaltenen Gewinns der durch Betätigung der Taste 15 in eine beliebige der Risiko-Spielteinrichtungen 17 übertragen wurde geschieht dadurch, daß das altsymbolhöhere Anzeigeelement 18 in Bezug auf das beobachtete, den Gewinn anzeigennde Anzeigefeld 18 im Wechsel mit einem der betreffenden Risiko-Spielteinrichtung 17 zugeordneten Totalverlust-Anzeigeelement 20 mit der Beschreibung "V" blinkt. Bei Betätigung einer entsprechenden Risikotaste 21 wird entweder das altsymbolhöhere Gewinn erzielt oder der eingesetzte Gewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zur Erreichung des Höchstgewinnes an Sonderspielen bzw. an Punkten fortgesetzt werden. Die Sonderspiel-Gewinne werden in der Sonderpunkte-Anzeige 12, die Punkte-Gewinne in der Punkte-Anzeige 13 und die Geldgewinne in der Guthaben-Anzeige 9 aufaddiert.

Weiterhin kann der in der Symbol-Spielteinrichtung 1 erzielte Gewinn wahlweise durch Betätigung der Taste 15 in die Auspielteinrichtung 19, deren Anzeigeelemente 18 mit unterschiedlichen Anzahlen an Freispieln belegt sind, übertragen werden. Ist beispielsweise der in der Symbol-Spielteinrichtung 1 erzielte Gewinn ein so Geldgewinn, dann wird dieser Geldgewinn durch die Steuereinheit in einen Freispiel-Gewinn entsprechender Höhe umgewandelt und das zugehörige Anzeigeelement 18 der Auspielteinrichtung 19 erlaucht. Bei der sich daran anschließenden Auspielung leuchten die Anzeigeelemente 18 zufälligsteuert auf, und ein Anzeigeelement 18 bleibt schließlich erlaucht stehen, das die erreichte Anzahl an Freispieln anzeigt.

Jeder in einer Zusatzgewinn-Spielteinrichtung 16 erreichte Gewinn kann durch Betätigung einer Taste 22 unter entsprechender Umwidmung durch die Steuereinheit in eine beliebige andere Zusatzgewinn-Spielteinrichtung 16 übertragen und in dieser weiter ausgespielt werden. Wird in dieser Zusatzgewinn-Spielteinrichtung 16 bei der Auspielung ein Gewinn erzielt, dann kann dieser Gewinn wiederum unter entsprechender Umwidmung in eine andere Zusatzgewinn-Spielteinrichtung übertragen und in dieser ausgespielt werden. Durch Betätigung einer weiteren Taste 23 kann der Spieler den Vorgang der Ausspielung in jeder Zusatzgewinn-Spielteinrichtung 16 jederzeit beenden und den erreichten Gewinn annehmen. Im übrigen können die Tasten 15, 22 und 23 auch zu einer Multifunktionsfunktion zusammengefaßt sein.

Ein besonderer Spielareal entsteht, wenn die in den Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen 16 mit Erfolg erreichten Anzeigeelemente 18 über mehrere Spiele hinweg beobachtet bleiben und das daraus resultierende Bild entsprechend einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan auswertbar ist, d. h. ob bei einem bestimmten Bild, das sowohl aus beobachteten Anzeigeelementen 18 einer Zusatzgewinn-Spielteinrichtung 16 als auch aus beobachteten Anzeigeelementen 18 mehrerer Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen 16 zusammengesetzt sein kann ein Gewinn gegeben wird oder nicht. Der Gewinn kann hierbei ein Geld-, Sonderspiel-, Punkte-, Freispiel-, Umlaufkörper-Freilauf-, Spielzeit-, Spielzins-Gewinn oder dergleichen sein. Weiterhin kann der Spieler das in den Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen 16 entstehende Bild aus beobachteten Anzeigefeldern jederzeit durch Betätigung einer Taste 24 annehmen, wodurch dann das Bild gefasst wird. Der Gewinn ist umso höher, je schwieriger das in den Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen 16 entstehende Bild zu erzielen ist, d. h. beim Vorliegen einer Bedeutung sämtlicher den Maximalgewinn darstellenden Anzeigeelemente 18 der Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen 16 wird der Höchstgewinn ergeben. Im übrigen läßt sich auf diese Weise auch ein Auffüllen der Risikotern der Risiko-Spielteinrichtungen von unten nach oben durch beobachtete Anzeigeelemente 18 realisieren, wobei dann in Abhängigkeit von der erreichten Höhe der Auffüllung der Risikotern ein unterschiedlicher Gewinn gegeben werden kann. Die Art und Höhe des erreichten Gewinns kann in einer Multifunktionsanzeige 25 dargestellt werden.

Bei der in Fig. 2 dargestellten Ausführungsform des Unterhaltergerätes befindet sich rechts und links neben der Symbol-Spielteinrichtung 1 jeweils zwei nebeneinanderliegende Zusatzgewinn-Spielteinrichtungen 16 in Form von Risiko-Spielteinrichtungen 17. Die Anzeigeelemente 18 der beiden linken Risiko-Spielteinrichtungen 17 sind jeweils gleich im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit den Anzahlen der Sonderspielgewinne belegt, während die Anzeigeelemente 18 der beiden rechten Risiko-Spielteinrichtungen 17 jeweils gleich in steigender Reihenfolge mit Anzahlen an Freispielgewinnen belegt sind. Die Anzeigeelemente 18 der beiden rechten Risiko-Spielteinrichtungen 17 sind inner- und außer verschachtelt angeordnet, was durch die Linie 26 angedeutet ist, d. h. die durch die Linie 26 markierten Anzeigefelder 18 gehören zu der einen Risiko-Spielteinrichtung 17, während die andere Risiko-Spielteinrichtung 17 die nicht durch eine Linie markierten Anzeigefelder umfaßt.

Die beiden linken und die beiden rechten Risiko-

Spieleinrichtungen sind jeweils parallel geschaltet und umfassen demnach jeweils eine Doppelleiter 27 gleichen Inhalts. Beim Rikitieren läuft die Doppelleiter 27 parallel nach oben, wobei vorab rechnergereut oder lastengereutet bestimmt wurde, in welcher der Risiko-Spieleinrichtungen 17 das eigentliche Risikospiel abläuft, während die nicht benutzte Risiko-Spieleinrichtung eine Monitorfunktion hat, d. h. das erreichte Anzeigeelement wird mitangezeigt und bleibt auch bezeichnet stehen. Der Spieler kann im Verlauf des Rikitieren jederzeit die Risiko-Spieleinrichtungen 17, d. h. die Leitern der Doppelleiter 27, wechseln und zwar solange, bis er entweder den erreichten Gewinn durch Betätigung des Tasten 23 übernimmt oder das Totalverlust-Anzeigeelement 20 erreicht bleibt. Der zuletzt gespielte Risikoweg wird in der Steuereinheit gespeichert und kann vom Spieler durch gleichzeitiges Betätigen der beiden zu der Doppelleiter 27 gehörenden Risikotasten 21 in der Folgezeit abgerufen werden. Des Weiteren kann der Spieler durch Betätigen der Multifunktionsstaste 7 nach Beendigung des Risikospies den möglicherweise weitergeführten Weg des Risikospies in der Risiko-Spieleinrichtung 17 abrufen.

Die Erfindung ist nicht auf das dargestellte und beschriebene Ausführungsbeispiel beschränkt. Sie umfasst auch alle technischen Abwandlungen und Weiterbildungen sowie Teil- und/oder Unterkombinationen der beschriebenen und/oder dargestellten Merkmale und Maßnahmen.

Patentsprüche

1. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf Umlaufkörpern hinter zugehörigen Absturzstufen eine über Gewinn oder Verlust entscheidende, von einem Zufallsgenerator einer rechnergereuteten Steuerbarkeit bestimmte Symbolkombination erzeugt und mit mindestens zwei, jeweils aus mehreren gewinnindividuellen beobachtbaren Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, in denen ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichter Gewinn auspielbar ist, dadurch gekennzeichnet, daß der in der Symbol-Spieleinrichtung (1) erreichte Gewinn lastengereutet wahlweise in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) übertragbar ist.
2. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß bei erfolgreicher Auspielung des in der Symbol-Spieleinrichtung (1) erreichten Gewinnes in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) der in dieser erreichte Gewinn lastengereutet in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) übertragbar ist.
3. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach den Ansprüchen 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß nach der Übertragung eines Gewinns aus einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) und anschließender erfolgreicher Ausspielung der erreichte Gewinn wieder lastengereutet in eine weitere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) übertragbar ist.
4. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die aufgrund der Ausspielung in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen mit Erfolg erreichten beleuchteten Anzeigeelementen (18) erhalten bleiben, wobei das sich daraus ergebende Bild entsprechend einem vorgegebenen Gewinnsplan anwerbar ist.

5. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß das in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) entstehende Bild aus beleuchteten Anzeigeelementen jederzeit unter Beendigung der Ausspielung durch Betätigung einer zugeordneten Taste (24) ansehbar ist.

6. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß der durch beobachtete Anzeigeelemente (18) entstandenen Bildern der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) zugeordnete Gewinnsplan Geld-, Sonderpunkte, Punkte, Freispiel, Umlaufkörper-Freispiel, Spielzeit, Spieldauer-Gewinne oder dergleichen umfaßt.

7. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeelemente (18) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) mit Geld-, Sonderpunkten, Punkten- und/oder Freispielgewinnen belegt sind.

8. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeelemente (18) jeder Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) mit Geld-, Sonderpunkt-, Punkte- und/oder Freispielgewinnen belegt sind.

9. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) bei Einsatz eines bereits erreichten Gewinns dieses bei Verlängerung erhaltenden Risiko-Spieleinrichtung (17) mit mehreren, eine Anzeigeelemente (18) bildenden gewinnindividuellen Anzeigeelementen (18), einem Totalverlust-Anzeigeelement (20) und einer Rikitasten (21) ist.

10. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß die Auspielung in der Risiko-Spieleinrichtung (17) nachzuhender von Stufe zu Stufe erfolgt, wobei die erreichten, beobachteten Neihenden Anzeigeelemente (18) eine Lichtröhre bilden, deren Höhe nach einem vorgegebenen Gewinnsplan anwerbar ist.

11. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß bei zwei nebeneinanderliegenden Risiko-Spieleinrichtungen (17) die Ausspielung zwischen zwei gegenüberliegenden Anzeigeelementen der Anzeigeelementen (18) stattfindet.

12. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) eine Auspielrichtung (19) mit einem Auspielstufen aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen (18) umfaßt.

13. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens zwei Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) als parallel geschaltete, gleichzeitig in Taktzeit setzbare Risiko-Spieleinrichtungen (17) mit überinstimmenden gewinnindividuellen Anzeigeelementen (18) ausgebildet sind, wobei in der einen Risiko-Spieleinrichtung (17) das eigentliche Risikospiel abläuft und die andere Risiko-Spieleinrichtung (17) eine Anzeigefunktion übernimmt, bei der das erreichte Anzeigeelement (18) beobachtet stehenbleibt.

14. Geldbetätigtes Unterhalteungsgerät nach Anspruch 13, dadurch gekennzeichnet, daß lastengereut oder rechnergereutet bestimmt wird, in

weicher der beiden identischen Risiko-Spieleinrichtungen (17) das tatsächliche Risikospiel stattfindet.

15. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach Anspruch 13 oder 14, dadurch gekennzeichnet, daß während der Betriebe der beiden identischen Risiko-Spieleinrichtungen (17) jederzeit tutengesteuert das eigentliche Risikospiel von der einen in die andere Risiko-Spieleinrichtung (17) gewechselt werden kann.

16. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 13 bis 15, dadurch gekennzeichnet, daß der Weg des zuletzt durchgeführten Risikospieles in der Steuereinheit gespeichert bleibt und in der Folgezeit tasmengesteuert abrufbar ist.

17. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach Anspruch 16, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzüge des zuletzt durchgeführten Risikospieles durch gleichzeitige Beteiligung der den Risiko-Spieleinrichtungen (17) zugeordneten Risikomünzen (21) erfolgt.

18. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 17, dadurch gekennzeichnet, daß nach Beendigung des Risikospieles tutengesteuert der möglicherweise weitergekündigte Weg des Risikospieles in der Risiko-Spieleinrichtung (17) darstellbar ist.

19. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 13 bis 18, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzügeelemente (18) der beiden identischen Risiko-Spieleinrichtungen (17) in einander verschachtelt sind.

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

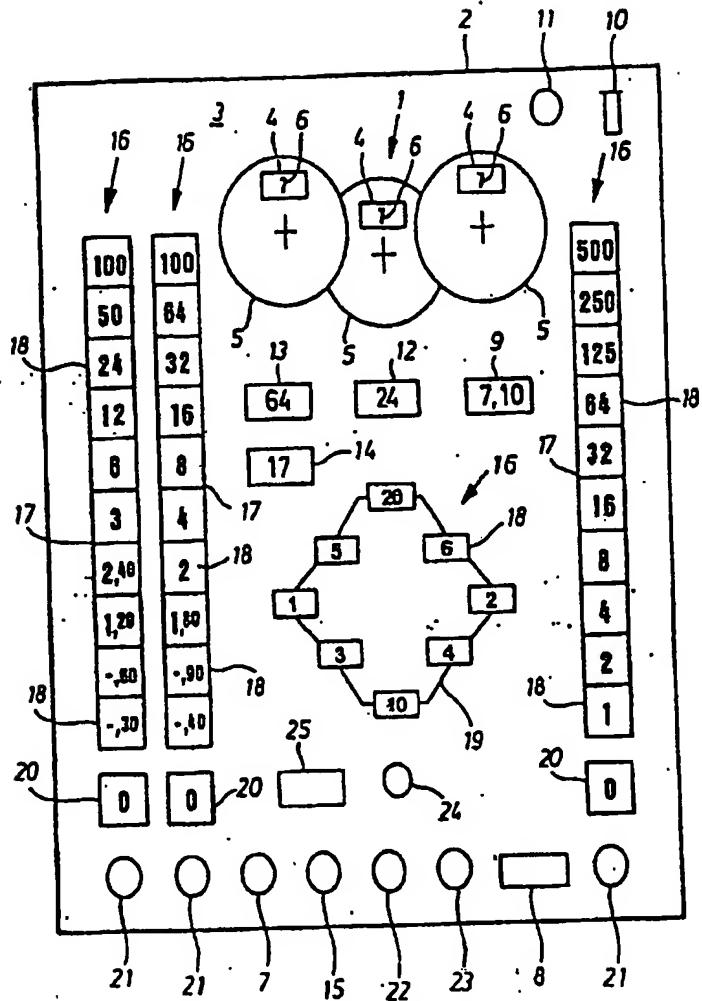


Fig. 1

603 094/457

ANCHOR 16522

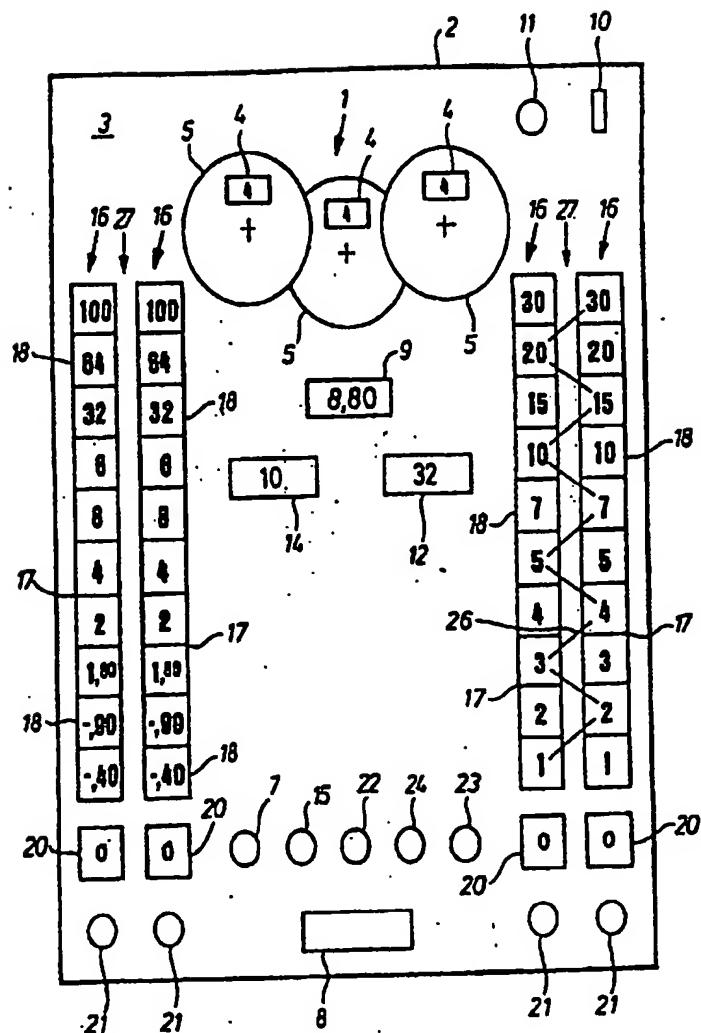


Fig. 2

408 084/457

ANCHOR 16523

Money-actuated (coin-operated) amusement machines

Title: DE4331257
Patent Number: DE4331257
Publication date: 1995-01-26
Inventor(s): SCHULZE ULLRICH (DE)
Applicant(s): NSM'AG (DE)
Application Number: DE934331257 19930915
Priority Number(s): DE934331257 19930915; DE934324806 19930723
IPC Classification: G07F17/14; G02C15/00
Requested Patent: DE4331257
Equivalent:

Abstract

The invention relates to a money-actuated amusement machine having a symbol playing device (1) which displays on rotation elements (5), behind associated read-off windows (4), a symbol combination which is decisive for a win or a loss and is determined by a random generator of a computer-controlled control unit. Said amusement machine exhibits at least two additional-win playing devices (16) which each comprise a plurality of win-specific illuminable display elements (18) and in which a win achieved in the symbol playing device (1) can be played. In order to give the player the possibility of freely selecting in which of the additional-win playing devices (16) he wishes to play a win achieved in the symbol playing device (1), the win achieved in the symbol playing device (1) can be optionally transferred, in a key-controlled manner, into one of the additional-win playing devices (16).¹⁹

ANCHOR 16515

PUBLICATION COUNTRY	(19): FEDERAL REPUBLIC OF GERMANY GERMAN PATENT OFFICE
DOCUMENT KIND	(12): PUBLISHED PATENT APPLICATION
DOCUMENT NUMBER	(10): DE 43 31 257 A1
INTERNATIONAL CLASS	(51): G 07 F 17/34 G 07 C 15/00
APPLICATION NUMBER	(21): P 443 31 257.8
APPLICATION DATE	(22): 9/15/1993
PUBLICATION DATE	(43): 11/26/1993
APPLICANT	(71): NSM AG D-55411 BINGEN (DE)
INVENTOR	(72): SCHULZE, ULLRICH 65191 WIESBADEN, DE
INTERNAL PRIORITY	(30): 7/23/1993 DE 43 24 806.3 (31): (32): (33):
ATTORNEY	(74): BECKER, BERND, DIPL.-ING. PATENT ATTORNEY D-55411 BINGEN (DE)
TITLE	(54): MONEY-ACTUATED ENTERTAINMENT MACHINE
FOREIGN TITLE	[54A]: GELDBETÄTIGTES UNTERHALTUNGSGERÄT

(57)

Money-actuated entertainment machine

This present invention relates to a money-actuated entertainment machine having a symbol playing device (1) which displays on rotary bodies (5), behind associated display windows (4), a symbol combination which is decisive for a win or a loss and is determined by a random generator of a computer-controlled control unit. Said entertainment machine exhibits at least two extra-winnings playing devices (16) which each comprise a plurality of winning-specific illuminable display elements (18) and in which a winning achieved in the symbol playing device (1) can be played. In order to give the player the possibility of freely selecting in which of the extra-winnings playing devices (16) he or she wishes to play a winning achieved in the symbol playing device (1), the winning achieved in the symbol playing device (1) can be optionally transferred, in a key-controlled manner, to one of the extra-winnings playing devices (16).

[see source for figure]

The following information was taken from the documents submitted by the applicant.

[printer information]

Description

This present invention relates to a money-operated entertainment device with a symbol play device which displays, on rotary bodies behind associated display windows, a symbol combination which is decisive for a win or a loss and is determined by a random generator of a computer-controlled control unit, and with at least two extra-winnings playing devices which each comprise a plurality of winning-specific illuminable display elements in which a winning achieved in the symbol playing device can be played.

Entertainment devices provided with a symbol playing device usually have three rotary bodies, which may be rolls, disks, flap card carousels or the like. On the surface which can be viewed from the outside through display windows, the rotary bodies carry symbols. The rotary bodies are stopped by a random generator, and once all rotary bodies have come to a full stop, the symbol combination shown in the display windows determines the win or loss. Of course, instead of rotary bodies, light fields marked with symbols, each of which associated with a rotating light point, may also be used.

To provide an incentive for players to use such devices and to provide them with attractive entertainment throughout the duration of the game, a number of different measures have already been undertaken. For example, it is common to award, for certain game results, instead of or in addition to a defined winning amount, a certain number of special games wherein a winning code with increased winning odds is used. These winning odds are reached in that any winning symbol combination is increased to the maximum winning amount. The number of special games awarded is transferred to a special game display, and afterwards, the special game display is decreased in accordance with the number of special games played.

In addition, it is common to provide buttons on these entertainment devices and to encourage the player by means of signals to use the buttons, which usually impact the rotation of the individual rotary bodies; for example, by operating a button, the player can start a rotary body before it is operated in a computer-controlled manner. It is also possible to provide stop buttons to give the player the option to prematurely stop a rotary body, as a result of which the player is given the impression to be able to influence the symbol combination that is achieved once the rotary bodies have come to a stop.

Prior art playing devices frequently come with a risk playing device provided as an extra-winnings playing device which allows the player to play the winnings already realized in a button- or computer-controlled manner. For that purpose, on a risk scale, which shows different winning values on illuminable display elements, the winning already realized as well as the winning that can be achieved are optically highlighted. The random generator provided in the playing device determines whether the amount already won is lost or increased. In case the amount won is increased, the same is displayed again as the new amount won, and the new winning which can be realized is once again optically highlighted. In case the random generator determines that the amount already won is lost, a total loss display field associated with the risk scale flashes, and a new game can be started. In the case of risk games, a decision is always taken with respect to an increase of the amount bet or total loss of the same.

Finally, entertainment devices are known from prior art wherein the amount won in the symbol playing device is increased or decreased by means of a playing device provided as an extra-winnings playing device, wherein display elements marked with different winnings flash in random generator-controlled manner and finally, a display element representing the amount won remains illuminated. In this case, however, total loss of the amount bet is not possible.

The object of this present invention is to provide an entertainment device of the type described above which makes the course of the game more interesting and wherein the player is provided with more comprehensive entertainment and, consequently, an increased playing incentive by making the game more attractive and providing winning options that are selectable by the player.

In accordance with this present invention, this is achieved insofar as the amount already won in the symbol playing device can optionally, in a button-controlled manner, be transferred to one of the extra-winnings playing devices.

As a result of this measure, the game is rendered significantly more attractive since the player, during the same game, once an amount has been won in the symbol playing device, is given the option for him or herself to decide by operating a button in which of the extra-winnings playing devices the amount won is to be played. Accordingly, it is up to the player to decide in which of the extra-winnings playing devices which, in his or her opinion, offers the most interesting odds to increase the amount won, the amount already won will be played. As a result of the subgames which occur within a game, the thrill for the player is continuously increased, as a result of which the playing incentive is also enhanced. In addition, the button-controlled selection of a specific extra-winnings playing device makes it possible to provide more winning options, which enhances the entertainment value for the player.

In one advantageous embodiment of the entertainment device, once the amount won in the symbol playing device is bet in one of the extra-winnings playing devices, the amount won in the latter can be transferred, in a button-operated manner, into another extra-winnings playing device. As a result, the player can transfer the amount won in an extra-winnings playing by operating a button to another extra-winnings playing device and play the same in the latter, which further increases the entertainment value for the player.

To further increase the entertainment value, in a advantageous refinement of this present invention, once an amount won has been transferred from one extra-winnings playing device to another extra-winnings playing device and such amount has then been successfully played, the amount already won can once again be transferred, in a button-operated manner, to another extra-winnings playing device. As a result, the player has the option, in the case of successfully playing in the individual extra-winnings playing devices, to switch from one extra-winnings playing device to another extra-winnings playing device at the push of a button.

In another attractive embodiment of the entertainment device, the illuminated display elements successfully reached by betting in the extra playing devices preferably remain illuminated, as a result of which the corresponding pattern can be analyzed in accordance with a specified winning path. In this manner, the player can develop playing strategies to reach a desired goal associated with a specific winning.

To allow the player to freely accept or reject the field in the extra-winnings playing devices indicated by the illuminated display elements, in an advantageous refinement of this present invention, the path created in the extra-winnings playing devices by illuminated display elements can at all times be accepted by terminating the betting by means of an associated button. As a result, players can decide themselves whether to accept a lower winning amount or to continue playing for a higher winning amount.

In another advantageous embodiment of this present invention, the winning pattern created by illuminated display elements of the extra-winnings playing devices includes money, special game, point, free game, freely rotating rotary bodies, game time, betting amount, winnings or the like. This makes it possible to offer the player a wide selection of different winnings.

To make it possible to continue offering the player a wide selection of different types of winnings, in an advantageous embodiment of this present invention, the display elements of the extra-winnings playing devices are marked with money, special game, point and/or free game winnings. Alternatively, it is also possible to mark the display elements of an extra-winnings playing device only with money, special games, point or free game winnings.

To further increase the entertainment value, in at least one extra-winnings playing device is, in case an amount already won is played, a risk-play device which increases an amount already won at the risk of loss, wherein such risk-play device is provided with a plurality of winning-specific display elements forming a display scale, a total loss display element and a risk-play button. In such an extra-winnings playing device, the amount won can therefore be increased, at the risk of loss. In this case, the betting amount is advisably played in the risk-play device successively from one stage to the next stage, wherein the display elements which are reached remain illuminated to form a light column, whose height can be analyzed in accordance with a specified winning plan. In the two adjacent risk-play devices, the amount is preferably played between two opposite display elements of the display scales.

In another preferred embodiment of the entertainment device, at least one extra-winnings playing device has a playing table made up of a plurality of winning-specific display elements. In such an extra-winnings playing device, the amount won that is played can be increased at the risk of a lower winning.

In another interesting rendering of the course of the game, in an advantageous embodiment of the entertainment device, at least two extra-winnings playing devices are provided as risk-play devices that are connected in parallel and which can be activated simultaneously with matching winning-specific display elements, wherein in one risk-play device, the actual risk play is carried out while the other risk-play device assumes a display function where the display element that is reached remains illuminated. In this case, it is advisable to determine in a button-operated or computer-controlled manner in which of the two identical risk-play devices the actual risk play is carried out.

To provide further entertainment for the player during the course of the game, preferably, during operation of the two identical risk-play devices, it is possible at all times to switch, in a button-operated manner, the actual risk play from one to the other risk-play device.

To allow the player to determine the result of the most recent risk play, in accordance with one embodiment of this present invention, the path of the most recent risk game remains stored in the control unit and can afterwards be called up in a button-operated manner. It is advisable that the most recent risk game is displayed by simultaneously operating the risk-play buttons associated with the risk-play devices.

To make it possible to inform the player how a finished risk play would have continued, in refinement of the object of this present invention, upon termination of the risk game, the possible continuation of the risk game in the risk-play device can be displayed by pushing a button.

In an attractive embodiment of the risk-play devices of the entertainment device in accordance with this present invention, the display elements of the two identical risk-play devices are nested in each other.

The principle underlying this present invention shall be explained in detail in the description below, which refers to two sample embodiments shown in the drawing.

Figure 1 is a schematic representation of the front view of a entertainment device in accordance with this present invention, and . . .

Figure 2 shows an alternative embodiment of the entertainment device shown in Figure 1.

On its front screen 3, the housing 2 of the money-operated playing device with winning option with a computer-controlled control unit accommodating the symbol playing device 1 is provided with display windows 4 behind which disk-shaped rotary bodies 5 of the symbol playing device 1 are provided in a row. The rotary bodies 5, after they are put in motion at the beginning of the game, during, or at the end of the game, are stopped by a random generator of the control unit. The rotary bodies 5 are stopped in a plurality of possible engagement positions. With the engagement positions, on the circumference of the rotary bodies 5, symbols 6 are associated which serve to display the game result in the display windows 4. Based on the symbols 6 that are displayed, the player can determine the game result, in particular also whether the combination of the symbols 6 displayed matches a winning in accordance with a winning plan displayed on the front screen 3.

In the lower section of the playing device, a multifunction button 7 is provided by means of which the symbols 6 can be displayed in the symbol playing device 1 can be held resp. restarted. In the case of a win, the amount won can be paid out in cash, i.e., by dropping coins into a payout drawer 8 or by adding the amount won to a credit display 9, wherein the credit can be transferred by operating cash button 11 located next to a coin insertion slot 10 of a money-processing unit (not shown herein) to the payout drawer 8. Alternatively, a positive game result may be that, in lieu of or in addition to a defined amount in cash, a number of special games is awarded during which a winning key with increased winning odds is used. The number of special games is shown in a special game display 12. Additionally, a positive game result can consist in the award of a certain number of points, which are shown in the point display 13. Finally, the winning may also be represented by free games, whose number is shown in the free game display 14.

The amount won in the playing device with symbols 1 can be transferred by operating a button 15, optionally combined with the corresponding conversion of the amount won by the control unit, i.e., for example cash winnings are converted into a certain number of special games, as an amount to be played in an extra-winnings playing device 16. The right and the two extra-winnings playing devices 16 located on the left on the front screen 3 each are provided as risk-play devices 17 with illuminable display elements 18 and the extra-winnings playing device 16 located in the lower section in the center of the front screen 3 is provided as a simple playing device 19 with illuminable display elements 18. The display elements 18 on the two left risk-play devices 17 are each marked differently in the lower section with increasing cash winnings and in the upper section in ascending order with the numbers of special-game winnings, whereas the display elements 18 of the right risk-play device 17 are marked with point winnings in ascending order. The amount won in the symbol playing device 1, which was transferred by operating the button 15 to any of the risk-play devices 17, can be bet in such a manner that the next higher display element 18 with respect to the lighted display element 18 displaying the amount won blinks alternately with a total loss display element 20 marked "0" associated with one of respective risk-playing devices 17. As soon as the respective risk-play button 21 is pressed, either the next higher amount is won, or the total amount played is lost. This step can be continued until the maximum winning amount of special games resp. points is reached. The special game winnings are added up in a special game display 12, the point winnings in the point display 13, and the cash winnings in the credit display 9.

In addition, the amount already won in the symbol playing device 1 can optionally be transferred, by pushing the button 15, to the playing device 19, whose display elements 18 are marked with different numbers of free games. For example, in case the winning achieved in the symbol playing device 1 is an amount in cash, then such cash amount is converted by the control unit to a free game winning in the same amount, and the associated display element 18 of the playing device 19 is illuminated. During the following play, the display elements 18 are illuminated at random, auf one display element 18 finally remains illuminated which indicates the resulting number of free games.

Each winning achieved in a extra-winnings playing device 16 can be transferred, by pushing a button 22, upon conversion by the control unit, into any other extra-winnings playing device 16 and played in the same. In the event that in this extra-winnings playing device 16, a winning is achieved, this winning can in turn, after conversion, be transferred to another extra-winnings playing device and played in the same. By pushing another button 23, the player can at all times terminate the play in each extra-winnings playing device 16 and accept the current winning. The buttons 15, 22, and 23 can also be combined in a multifunction button.

A particular playing incentive is created in case the display elements 18 successfully reached in the extra-winnings playing devices 16 remain illuminated for several additional games and the resulting pattern can be analyzed in accordance with a winning plan explained on the front screen 3, i.e., whether a specific pattern, which may consist of both illuminated display elements 18 of an extra-winnings playing device 16 as well as illuminated display elements 18 of a plurality of extra-winnings playing devices 16, represent a winning combination or not. The winning can be a money, special game, point, free game, freely rotating rotary bodies, game time betting amount winning or the like. Furthermore, the player can at all times accept the pattern of illuminated display fields generated in the extra-winnings playing devices 16 by pushing a button 24, as a result of which the pattern is erased. The more difficult the pattern created in the extra-winnings playing devices 16 is to achieve, the higher the winning, i.e., in case all display elements 18 of the extra-winnings playing devices 16 representing the maximum winning, the maximum winning is awarded. By the way, in this manner, the risk scales of the risk-play devices can also be filled from the bottom to the top by illuminated display elements 18, and in this case, depending on the fill height of the risk scale, a different winning can be awarded. The type and amount of the amount won can be shown in a multifunctional display 25.

In the embodiment of the entertainment device shown in Figure 2, to the right and left next to the symbol playing device 1, two adjacent extra-winnings playing devices 16 each are provided in the form of risk-play devices 17. The display elements 18 of the two left risk-play devices 17 are each identically marked in the lower section with increasing cash winnings and in the upper section in ascending order with the number of special-game winnings, whereas the display elements 18 of the two right-hand risk-play devices 17 are each identically marked in ascending order with the number of free game winnings. The display elements 18 of the two right-hand risk-play devices 17 are nested in each other, which is indicated by the line 26, i.e., the display fields 18 marked by the line

26 belong to a risk-play device 17, whereas the other risk-play device 17 comprises the display fields not marked by a fine.

The two left and the two right risk-play devices are each connected in parallel and therefore comprise a double scale 27 with the same content. Once an amount is played, the double scale 27 goes to the top in parallel, wherein first it is determined, in a computer-controlled or a button-operated manner, in which of the risk-play devices 17 the actual risk play is carried out, whereas the risk-play device which is not used assumes a monitoring function, i.e., the display element reached is also displayed and also remains illuminated. While placing bets, the player can at all times switch the risk-play devices 17, i.e., the scales of the double scale 27, i.e., either the amount won is accepted by pushing the button 23, or the total loss display element 20 remains illuminated. The most recent risk path is stored in the control unit and can afterwards be displayed by the player by simultaneously pushing the two risk-play buttons 21 associated with the double scale 27. In addition, by pushing the multifunction button 7, at the end of the risk game, the player can display the possible continuation of the risk game in the risk-play device 17.

This present invention is not limited to the sample embodiment shown and described herein. It also covers all expert modifications and refinements as well as partial combinations or subcombinations of the characteristics and measures described and/or shown.

Claims

1. A coin-operated entertainment machine with a symbol play device which displays, on rotary bodies behind associated display windows, a symbol combination which is decisive for a win or a loss and is determined by a random generator of a computer-controlled control unit, and with at least two extra-winnings playing devices which each comprise a plurality of winning-specific illuminable display elements in which a winning achieved in the symbol playing device can be played, characterized in that the amount already won in the symbol playing device (1) can optionally be transferred, in a button-operated manner, to one of the extra-winnings playing devices (16).
2. A coin-operated entertainment machine in accordance with Claim 1, characterized in that, in case the amount won in the symbol playing device (1) is successfully played in one of the extra-winnings playing devices (16), the amount won in the latter can be transferred in a button-operated manner to another extra-winnings playing device (16).
3. A coin-operated entertainment machine in accordance with Claims 1 and 2, characterized in that, once the amount won is transferred from an extra-winnings playing device (16) to another extra-winnings playing device (16) and thereafter, the amount already won is successfully played, the same can be transferred again, in a button-operated manner, to another extra-winnings playing device (16).
4. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 1 through 3, characterized in that the illuminated display elements (18) successfully reached while playing in the extra-winnings playing devices remain illuminated, wherein the resulting pattern can be analyzed in accordance with a specified winning plan.
5. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 1 through 4, characterized in that the pattern of illuminated display elements generated in the extra-winnings playing devices (16) can be accepted at all times to end the play by pushing an associated button (24).
6. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 1 through 5, characterized in that the winning plan associated with the patterns formed by the illuminated display elements (18) of the extra-winnings playing devices (16) comprises money, special game, point, free game, freely rotating rotary bodies, game time, and betting amount winnings or the like.
7. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 1 through 6, characterized in that the display elements (18) of the extra-winnings playing devices (16) are marked with money, special game, point, and/or free game winnings.
8. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 1 through 6, characterized in that the display elements (18) of each extra-winnings playing device (16) are only marked with money, special game, point, or free game winnings.
9. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 1 through 8, characterized in that at least one extra-winnings playing device (16) is, in case an amount already won is played, a risk-play device (17) which increases an amount already won at the risk of loss, wherein such risk-play device is provided with a plurality of winning-specific display elements forming a display scale (18), a total loss display element (20), and a risk-play button (21).
10. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 1 through 9, characterized in that the betting amount is played in the risk-play device (17) successively from one stage to the next stage, wherein the display elements (18) which are reached remain illuminations to form a light column, whose height can be analyzed in accordance with a specified winning plan.
11. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 1 through 10, characterized in that in two adjacent risk-play devices (17), the betting amount is played between two opposite display elements of the display scales.

12. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 1 through 11, characterized in that at least one extra-winnings playing device (16) comprises a playing device (19) with a playing table made up of a plurality of winning-specific display elements (18).
13. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 1 through 12, characterized in that at least two extra-winnings playing devices (16) are as risk-play devices (17) connected in parallel that can be activated simultaneously with matching winning-specific display elements (18), wherein in one risk-play device (17), the actual risk play is carried out, and the other risk-play device (17) assumes a display function where the display element (18) reaches remains illuminated.
14. A coin-operated entertainment machine in accordance with Claim 13; characterized in that it is determined, in a button-operated or computer-controlled manner, in which of the two identical risk-play devices (17) the actual risk play is carried out.
15. A coin-operated entertainment machine in accordance with Claim 13 or 14, characterized in that during the operation of the two identical risk-play devices (17), it is possible at all times to switch, by pushing a button, the actual risk play from one to the other risk-play device (17).
16. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 13 through 15, characterized in that path of the most recent risk game remains stored in the control unit and can afterwards be displayed by pushing a button.
17. A coin-operated entertainment machine in accordance with Claim 16, characterized in that the most recent risk game carried out is displayed by simultaneously pushing the risk-play buttons (21) associated with the risk-play devices (17).
18. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 1 through 17, characterized in that at the end of the risk game, the possible continuation of the risk game in the risk-play device (17) can be displayed by pushing a button.
19. A coin-operated entertainment machine in accordance with one of Claims 13 through 18, characterized in that the display elements (18) of the two identical risk-play devices (17) are nested in each other.

2 page(s) of drawings

DRAWINGS SHEET 1

Number: DE 43 31 257 A1
Int. Cl.⁶: G 07 F 17/34
Publication date: January 26, 1995

[see source for figure]

DRAWINGS SHEET 2

Number: DE 43 31 257 A1
Int. Cl.⁶: G 07 F 17/34
Publication date: January 26, 1995

[see source for figure]

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- BLACK BORDERS**
- IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- FADED TEXT OR DRAWING**
- BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- SKEWED/SLANTED IMAGES**
- COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- GRAY SCALE DOCUMENTS**
- LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- OTHER: _____**

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.